

ZS2F MO2 - TERRA INCOGNITA

MOYEN / 36 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Mission par XofMds, avec la participation d'Eithelgul et d'Eren Histarion

Shannon commençait à penser que sa décision était mauvaise. Ce truc les dépassait !

Présence Zombie sous-estimée : l'insularité ne l'a pas endiguée. Fichu labyrinthe où ils ont atterri sous-estimé : tous les réflexes de combat urbain y sont caducs. Un geste de travers, un mauvais bouton, et ce n'est pas du tout - du tout ! - la bonne porte qui s'ouvre...

Certes, ce sauvetage était hasardeux, mais les hypothèses les plus pessimistes se réalisent depuis le début. Shannon espérait que les petits nouveaux, premiers ravis d'avoir quitté leur enfer carcéral pour celui du jour, les renseigneraient sur les lieux. Sauf que, peu importe le côté des barreaux qu'ils occupaient, aucun ne sait grand chose sur ces installations ou ne veut lâcher ses informations. La culture du secret de cette société est sans limite...

« On est à présent bloqués sur le même bateau, et si on veut pouvoir en sortir, sans trop de casse, va falloir précisément savoir comment fonctionne ce bateau. Ensemble ! »

Matériel requis : Saison 1, Toxic City Mall, Prison Outbreak, Angry Neighbors

Dalles requises :



OBJECTIF

Les six groupes s'unissent pour obtenir la cartographie complète des installations SunShade sur l'île. Il faut :

1- Mettre à l'abri ce qui peut l'être. Chaque Equipe active un Objectif rouge qui lui a été assigné. Le Survivant gagne 5XP et précise ce dont il s'agit.

2- Récupérer les fichiers informatiques B.L.A.N.C. Chaque Equipe active la console blanche qui lui a été assignée, dans une Zone sans Zombie.

La Mission est terminée lorsque six éléments ont été récupérés et les six fichiers B.L.A.N.C. ont été récupérés.



4P	17P	3P	1P	6P	11P	13P	14P	8P
7B	9P	7P	12P	3P	14P	12P	6P	10P
1M	3B	13P	12P	16P	7P	9P	1P	5P
4M	8P	14P	6P	4P	1B	1P	8P	11P
3M	9P	8P	10P	8M	1C	2P	10P	9P
11P	6P	2P	3P	17P	4P	10P	8P	1P
14P	3P	12P	7P	9P	7B	9P	11P	5P

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZS2F

REGLES SPECIALES

ENCHAÎNEMENT

Suite. Chaque Survivant peut conserver 1 carte Équipement de son inventaire.

Fin. Effectuer une phase des Zombies de niveau de Danger **bleu** avant la première phase des Joueurs.

• **Système « Verrou In/Out pour Local ETriqué »** © SunShade Inc. Chaque porte violette d'un secteur dépend de la console V.I.O.L.E.T. d'un autre secteur. Lorsqu'un Survivant l'active :

- Il décide du secteur lié. Ce lien est définitif. La porte violette peut s'ouvrir. Une fois ouverte, elle le reste.
- Les portes de cellules violettes de son secteur sont immédiatement et définitivement ouvertes.
- Toute Zone d'invasion violette est considérée comme active si se trouve sur son secteur un membre de l'équipe de ce Survivant. Jusqu'à la fin de la Campagne.

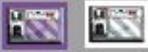


• **Logiciel « Balise des Locaux, Abris et Non-Construits »** © SunShade Inc. Lorsqu'un Survivant active une console B.L.A.N.C., les portes de cellules blanches d'un autre secteur qu'il précise sont immédiatement et définitivement ouvertes

• **Mettre à l'abri ceux qui peuvent l'être.** Lorsqu'il active un Objectif, un Survivant peut jeter un D6 :

- Sur un : ajoutez un Walker standard dans sa Zone.
- Sur un ou un : il prend une carte Expérience de son choix.
- Sur un , un ou un : il pioche un Compagnon Humain, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus (max : 8). S'il n'y a plus de Compagnon Humain de disponible, il pioche un Compagnon Chien, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus (max : 6). S'il n'y a plus de Compagnon de disponible, il prend une carte Expérience de son choix.



 Aire de départ des Survivants	 Zones d'Invasion	 Portes fermées	 Porte ouverte	 Débris (petit)
 Objectif	 Portes principales de la prison	 Portes de cellules	 Mirador	 Walker toxique
 Pimp-mobile	 Interrupteur	 Sas de sécurité rotatif	 Consoles	

ZOMBICIDE - CAMPAGNE

36 Survivants
Moyen
90 Minutes

ZS2F

